

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS EKSPLANASI PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 SLIYEG

Komariah¹, Muhammad Sholeh², Muji Zain Naufal³

STKIP NU Indramayu^{1,2,3}

Email : komariah9217@gmail.com¹, sholehmuhammad191089@gmail.com²
zainmuzie@gmail.com³

ABSTRAK

Rendahnya tingkat kemampuan siswa SMA Negeri 1 Sliyeg Tahun Pelajaran 2023/2024 dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi serta keterbatasan guru dalam mevariasikan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memproduksi teks eksplanasi melatarbelakangi penulis dalam melakukan penelitian ini. Upaya yang dilakukan peneliti yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui apakah penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sliyeg Tahun Pelajaran 2023/2024 efektif dan 2) mendeskripsikan bagaimana aktivitas pembelajaran menulis teks eksplanasi dalam penerapan metode *role playing*. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *nonequivalen control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sliyeg Tahun Pelajaran 2023/2024. Pengambilan sampel menggunakan teknik *non probability sampling* dengan metode *purposive sampling* ditetapkan kelas XI MIPA 4 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 36 siswa dan XI MIPA 5 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 36 siswa. Data penelitian dikumpulkan melalui tes tulis dan lembar observasi. Berdasarkan hasil penghitungan statistik dengan menggunakan uji t dua independen (*independen simple t test*), diperoleh t_{hitung} sebesar 3,672 dan t_{tabel} sebesar 1,994. Jadi $t_{hitung} (3,672) > t_{tabel} (1,994)$, hal ini menunjukkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, penulis menyimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sliyeg Tahun Pelajaran 2023/2024 efektif. Berdasarkan analisis hasil observasi, terbukti bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menulis teks eksplanasi pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sliyeg Tahun Pelajaran 2023/2024.
Kata kunci: *metode role playing, pembelajaran, teks eksplanasi*

ABSTRACT

The low level of ability of students at SMA Negeri 1 Sliyeg in the 2023/2024 academic year in learning to write explanatory texts and the limitations of teachers in varying innovative and effective learning methods to improve students' skills in producing explanatory texts are the background for the author in conducting this research. The effort made by the researcher is to apply the role-playing learning method in learning to write explanatory texts. This study aims to: 1) determine whether the application of the role-playing method in learning to write explanatory texts for grade XI students of SMA Negeri 1 Sliyeg in the 2023/2024 academic year is effective and 2) describe how the learning activities of writing explanatory texts in the application of the role-playing method. This study used an experimental method with a nonequivalent control group design. The population of this study was all grade XI students of SMA Negeri 1 Sliyeg in the 2023/2024 academic year. Sampling using non-probability sampling technique with purposive sampling method was determined class XI MIPA 4 as the experimental class with 36 students and XI MIPA 5 as the control class with 36 students.

Research data were collected through written tests and observation sheets. Based on the results of statistical calculations using two independent t-tests (independent simple t-test), the calculated t was 3.672 and the t table was 1.994. So t count (3.672) > t table (1.994), this indicates that H1 is accepted and H0 is rejected. Thus, the author concludes that the application of the role playing method in learning to write explanatory texts for class XI students of SMA Negeri 1 Sliyeg in the 2023/2024 academic year is effective. Based on the analysis of observation results, it is proven that the application of the role playing method can increase student activeness in the learning process of writing explanatory texts for class XI students of SMA Negeri 1 Sliyeg in the 2023/2024 academic year.

Keywords: *role playing method, learning, explanatory text*

PENDAHULUAN

Bahasa memegang peranan yang sangat fundamental dalam peradaban manusia. Ia merupakan sebuah sistem simbol bunyi yang arbitrer dan konvensional, yang dihasilkan oleh alat ucap dan memiliki makna yang disepakati bersama. Sebagaimana dikemukakan oleh Wibowo (dalam Sari, 2015), fungsi utama dari bahasa adalah sebagai alat komunikasi yang memungkinkan sekelompok manusia untuk dapat melahirkan dan bertukar perasaan serta pikiran. Dalam konteks keindonesiaan, Bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang sangat strategis sebagai bahasa persatuan dan bahasa resmi negara. Oleh karena itu, pembelajarannya menjadi sebuah komponen wajib dalam kurikulum pendidikan nasional, yang harus dipelajari oleh setiap peserta didik mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Amaliyah et al., 2025; Komariah, 2023; Muhtarromah et al., 2025).

Penguasaan Bahasa Indonesia yang komprehensif menuntut peserta didik untuk dapat menguasai empat keterampilan berbahasa yang saling terkait, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keempat keterampilan tersebut, menulis sering kali dianggap sebagai keterampilan yang paling rumit dan menantang. Sebagai sebuah keterampilan yang bersifat produktif, menulis bukanlah sekadar sebuah aktivitas menyalin kata-kata atau kalimat yang sudah ada. Lebih dari itu, ia merupakan sebuah proses kognitif tingkat tinggi yang melibatkan kemampuan untuk mengembangkan dan menuangkan pikiran, ide, serta gagasan ke dalam sebuah struktur tulisan yang teratur, logis, dan koheren. Hasil dari kegiatan menulis ini adalah sebuah tulisan yang berfungsi sebagai sarana komunikasi tidak langsung (Mello et al., 2023; Yudha et al., 2025).

Secara ideal, proses pembelajaran menulis di sekolah seharusnya diarahkan untuk dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Keterampilan menulis pada dasarnya bersifat mekanistik, yang berarti bahwa penguasaannya hanya dapat dicapai melalui proses latihan dan praktik yang dilakukan secara terus-menerus dan konsisten. Semakin sering seseorang melakukan kegiatan menulis, maka ia akan menjadi semakin terampil dalam mengelola ide, memilih diksi, menyusun kalimat, dan membangun paragraf yang padu. Oleh karena itu, sebuah lingkungan pembelajaran menulis yang efektif adalah lingkungan yang secara aktif memberikan ruang dan kesempatan yang luas bagi siswa untuk berlatih dan bereksplorasi dalam kegiatan menulis.

Dalam kerangka Kurikulum 2013, pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) menerapkan pendekatan berbasis teks. Salah satu standar isi yang harus dicapai oleh peserta didik kelas XI adalah kemampuan untuk memproduksi teks eksplanasi. Hal ini secara eksplisit tertuang dalam Kompetensi Dasar (KD) 4.4 yang berbunyi: "Memproduksi teks eksplanasi secara lisan atau tulis dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan". Tujuan utama dari pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar ini adalah agar peserta didik mampu

secara mandiri menulis sebuah teks eksplanasi yang utuh, yang tidak hanya informatif, tetapi juga sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan yang baik dan benar.

Meskipun tujuan kurikuler tersebut sangat jelas, realitas yang terjadi di lapangan sering kali menunjukkan adanya sebuah tantangan yang signifikan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Sliyeg, ditemukan sebuah permasalahan yang cukup serius dalam proses pembelajaran menulis teks eksplanasi. Terlihat bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan sikap jenuh dan tidak bersemangat selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Mereka cenderung tidak memerhatikan penjelasan dari guru dan lebih fokus pada urusan mereka masing-masing. Kondisi ini menjadi sebuah indikator yang jelas bahwa proses pembelajaran yang sedang berjalan tidak efektif dalam menarik minat dan keterlibatan siswa (Hidayat et al., 2019; Laoli et al., 2024; Murti & Yusri, 2019).

Permasalahan ini tidak hanya bersumber dari sisi siswa, tetapi juga dari sisi guru. Guru yang bersangkutan mengakui adanya kendala dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi, yang terutama berkaitan dengan metode pembelajaran yang digunakan. Metode yang diterapkan selama ini dirasakan kurang inovatif dan cenderung monoton, sehingga gagal untuk membangkitkan minat siswa dalam kegiatan menulis. Dari sini, terlihat sebuah kesenjangan yang sangat jelas antara kondisi yang diidealkan dengan realitas di kelas. Idealnya, siswa seharusnya aktif dan termotivasi, namun kenyataannya mereka pasif dan tidak tertarik. Kesenjangan antara tujuan kurikulum dengan metode pengajaran yang tidak efektif inilah yang menjadi masalah utama (Qomar et al., 2024; Rahayu et al., 2020).

Sebagai sebuah upaya untuk menjembatani kesenjangan tersebut dan mengatasi permasalahan dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi, maka diperlukan sebuah solusi berupa penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa. Salah satu metode yang diusulkan dalam penelitian ini adalah metode *role playing* atau bermain peran. Pembelajaran dengan metode *role playing* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berbasis pada pengalaman, di mana peserta didik diajak untuk belajar melalui sebuah simulasi peran. Sebagaimana diungkapkan oleh Ryzqyana (2019), metode ini dapat membantu siswa untuk menemukan jati dirinya dalam konteks sosial serta menyadari adanya berbagai peran yang berbeda dalam kehidupan.

Nilai kebaruan atau inovasi dari penelitian ini terletak pada penerapan metode *role playing* yang bersifat partisipatif dan esperiensial ke dalam sebuah konteks pembelajaran menulis yang sering kali dianggap kaku dan teoretis. Penelitian yang akan dilaksanakan di kelas XI SMA Negeri 1 Sliyeg ini akan menggunakan judul “Penerapan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi pada Peserta didik Kelas XI SMA Tahun Pelajaran 2023/2024”. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas dari metode *role playing* dalam mengatasi masalah kejenuhan dan rendahnya minat siswa. Kontribusi yang diharapkan adalah tersusunnya sebuah model pembelajaran alternatif yang dapat diadopsi oleh para guru Bahasa Indonesia lainnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang sebagai sebuah riset kuasi-eksperimental yang menerapkan kerangka *Pretest-Posttest Non-equivalent Control Group Design* untuk mengukur efektivitas metode pembelajaran. Tujuan penelitian adalah untuk mengevaluasi dampak penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi jika dibandingkan dengan metode diskusi konvensional. Studi ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sliyeg selama tahun pelajaran 2023/2024. Partisipan penelitian adalah siswa kelas XI, di mana dua kelas dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Kelas XI MIPA 4, yang berjumlah 36 siswa, ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan menerima perlakuan metode *role playing*. Sementara itu,

kelas XI MIPA 5, yang juga berjumlah 36 siswa, berfungsi sebagai kelompok kontrol. Prosedur diawali dengan pemberian *pretest* kepada kedua kelompok, diikuti oleh implementasi perlakuan, dan diakhiri dengan pemberian *posttest* untuk mengukur hasil akhir.

Akuisisi data dalam penelitian ini memanfaatkan dua instrumen utama, yaitu tes tulis dan lembar observasi, untuk mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen tes, yang digunakan sebagai *pretest* dan *posttest*, berupa tugas menulis teks eksplanasi yang dinilai menggunakan rubrik penilaian terstruktur. Rubrik ini mencakup kriteria penilaian pada aspek struktur dan kaidah kebahasaan teks. Instrumen kedua adalah lembar observasi yang digunakan oleh seorang guru kolaborator untuk mengamati dan mencatat tingkat keaktifan siswa serta dinamika proses pembelajaran di kedua kelompok. Pengamatan ini penting untuk mendapatkan data kualitatif mengenai bagaimana setiap metode pembelajaran direspons oleh siswa, yang dapat memengaruhi hasil belajar serta sikap kerjasama mereka di dalam kelas (Rahayu et al., 2020). Data dari kedua instrumen ini kemudian digunakan untuk analisis komparatif.

Interpretasi terhadap data kuantitatif yang terkumpul dilakukan melalui analisis statistik deskriptif dan inferensial menggunakan perangkat lunak SPSS. Tahap pertama adalah analisis deskriptif untuk menyajikan ringkasan data, meliputi nilai rata-rata dan sebaran skor *pretest* serta *posttest* dari kedua kelompok. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis yang mencakup uji normalitas dan uji homogenitas varians untuk memastikan kelayakan data. Untuk menjawab pertanyaan penelitian utama, digunakan teknik analisis inferensial berupa uji-t sampel independen (*Independent Samples t-test*). Uji ini diterapkan untuk membandingkan secara signifikan rata-rata skor *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang menjadi dasar untuk menyimpulkan apakah terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan antara kedua metode pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Peneliti memperoleh data dari kelas XI MIPA 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MIPA 5 sebagai kelas kontrol. Data tersebut berupa hasil tes awal yang diperoleh dari skor *pretest* menulis teks eksplanasi dan tes akhir yang diperoleh dari *posttest* menulis teks eksplanasi. Adapun hasil penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dijelaskan sebagai berikut.

Hasil Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan pada saat pembelajaran menulis teks eksplanasi di kelas XI SMA Negeri 1 Sliyeg. Pada kegiatan observasi terdapat lembar observasi yang diisi oleh observer, yaitu Ibu Tusliha, S.Pd. yang merupakan guru Bahasa Indonesia di kelas XI SMA Negeri 1 Sliyeg. Berikut pendeskripsian data hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Berdasarkan hasil analisis data, proses belajar mengajar dan data hasil tes di kelas eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dapat membangkitkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas sehingga dapat memengaruhi hasil belajar siswa, model pembelajaran ini mampu meningkatkan semangat belajar siswa, meningkatkan rasa percaya diri, meningkatkan kepekaan terhadap fenomena sekitar baik alam, sosial maupun budaya. Dalam pembelajaran ini semua siswa terlibat dalam proses pembelajaran, siswa aktif saat presentasi di depan kelas, kemudian mereka aktif dalam berdiskusi, sehingga hasil menulis teks eksplanasi dapat maksimal.

Adapun aktivitas belajar mengajar di kelas kontrol dengan metode diskusi, dapat dikatakan kegiatan belajar mengajarnya kurang efektif, siswa kurang antusias dalam belajar, siswa hanya melakukan pemecahan masalah dengan kelompoknya saja, sehingga informasi yang mereka peroleh tidak maksimal dan pada saat kegiatan menulis teks eksplanasi siswa

hanya mengikuti satu orang saja untuk mengerjakan, keadaan tersebut yang menjadi pengaruh terhadap hasil belajar mereka. Hal ini yang menyebabkan perbedaan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan hasil belajar tersebut dapat dibuktikan dari nilai rata-rata tes akhir kelas eksperimen yaitu 79,19 lebih tinggi dari nilai rata-rata tes akhir kelas kontrol yaitu 74,28.

Hasil Tes

Hasil Tes Awal

Dari data hasil tes awal yang telah diperoleh, dapat dilihat kemampuan awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi. Berikut adalah data hasil tes awal menulis teks eksplanasi siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1. Rekapitulasi Rata-Rata Hasil Tes Awal

No	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Nilai	Rata-rata
1	Kelas Eksperimen	36	2130	59,17
2	Kelas Kontrol	36	2402	66,72

Berdasarkan tabel di atas, data dari hasil tes awal kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa, diketahui nilai tertinggi yaitu 77 sebanyak 1 siswa dan nilai terendah yaitu 42 sebanyak 1 siswa dengan nilai rata-rata 59,17. Sedangkan berdasarkan data pada tabel 17. merupakan hasil dari tes awal pada kelas kontrol dengan jumlah sebanyak 36 siswa, nilai tertinggi adalah 85 sebanyak 1 siswa dan nilai terendah adalah 45 sebanyak 1 siswa dengan nilai rata-rata 66,72. Berdasarkan nilai tes awal, nilai rata-rata tes awal pada kelas eksperimen adalah 59,17 sedangkan nilai rata-rata tes awal kelas kontrol adalah 66,72. Diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen mendekati nilai rata-rata kelas kontrol atau tidak ada perbedaan nilai yang signifikan diantara kedua kelas tersebut.

Hasil Tes Akhir

Dari data hasil tes akhir yang telah didapat oleh peneliti, dapat dilihat perbedaan kemampuan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut adalah data tes akhir menulis teks eksplanasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 2. Rekapitulasi Rata-Rata Hasil Tes Akhir

No	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Nilai	Rata-rata
1	Kelas Eksperimen	36	2851	79,19
2	Kelas Kontrol	36	2674	74,28

Berdasarkan nilai tes akhir, nilai rata-rata tes akhir pada kelas eksperimen adalah 79,19 sedangkan nilai rata-rata tes akhir kelas kontrol adalah 74,28. Diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari nilai rata-rata kelas kontrol atau artinya ada perbedaan nilai yang signifikan diantara kedua kelas tersebut. Nilai rata-rata tes awal yang diperoleh sebelum siswa kelas eksperimen diberi perlakuan yaitu 59,17 sedangkan setelah diberikan perlakuan menjadi 79,19. Peningkatan rata-rata di kelas eksperimen yaitu sebesar 20,02 dengan skala yang digunakan nilai maksimal 100. Dapat disimpulkan dari hasil penelitian ini bahwa pembelajaran menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar atau lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis teks eksplanasi menggunakan metode diskusi biasa.

Hasil Statistik

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Nilai Pretest

Tests of Normality			
KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Kelas Eksperimen (Role Playing)	,077	36	,200*
Pretest Kelas Kontrol (Diskusi)	,126	36	,160

Berdasarkan tabel 3 diperoleh nilai *P-value* (Sig.) dari kelas eksperimen 0,20, nilai *P-*

value (sig.) lebih dari $\alpha = 0,05$ sehingga H_0 diterima atau *pretest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Nilai *P-value (sig.)* kelas kontrol 0,16 nilai *P-value (sig.)* lebih dari $\alpha = 0,05$ sehingga H_0 diterima atau *pretest* kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Nilai Posttest

Tests of Normality			
KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Posttest Kelas Eksperimen (Role Playing)	,133	36	,108
Posttest Kelas Kontrol (Diskusi)	,144	36	,076

Berdasarkan tabel 4 diperoleh nilai *P-value (sig.)* dari kelas eksperimen 0,108, nilai *P-value (sig.)* lebih dari $\alpha = 0,05$ sehingga H_0 diterima atau *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Nilai *P-value (sig.)* kelas kontrol 0,076 nilai *P-value (sig.)* lebih dari $\alpha = 0,05$ sehingga H_0 diterima atau *posttest* kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Nilai Pretest

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Pretest	Based on Mean	,000	1	70	,990
	Based on Median	,002	1	70	,965
	Based on Median and with adjusted df	,002	1	68,406	,965
	Based on trimmed mean	,002	1	70	,978

Berdasarkan tabel 5 diperoleh nilai *P-value (Sig.)* pada *based on mean* adalah 0,99, nilai *P-value (sig.)* lebih dari $\alpha = 0,05$ sehingga data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Nilai Posttest

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Posttest	Based on Mean	,631	1	70	,430
	Based on Median	,585	1	70	,447
	Based on Median and with adjusted df	,585	1	67,258	,447
	Based on trimmed mean	,573	1	70	,452

Berdasarkan tabel 6 diperoleh nilai *P-value (Sig.)* pada *based on mean* adalah 0,43 nilai *P-value (sig.)* pada *based on mean* lebih dari $\alpha = 0,05$ sehingga data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen.

Tabel 7. Hasil Uji-t Nilai Pretest

Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)
Pretest	Equal variances assumed	,000	,990	-3,827	70	,070
	Equal variances not assumed			-3,827	69,783	,070

Tabel 7 menyajikan hasil uji-t (*independent samples t-test*) untuk nilai *pretest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil dari *Levene's Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,990, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa variansi data antara kedua kelompok bersifat homogen atau sama. Berdasarkan hasil uji-t pada baris *Equal variances assumed*, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,070. Karena nilai ini lebih besar dari 0,05 ($0,070 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan diberikan.

Tabel 8. Hasil Uji-t Nilai *Posttest*

Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)
Posttest	Equal variances assumed	,631	,430	3,672	70	,000
	Equal variances not assumed			3,672	68,270	,000

Tabel 8 menampilkan hasil uji-t untuk nilai *posttest* guna membandingkan hasil akhir antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil *Levene's Test* menunjukkan nilai signifikansi 0,430 ($> 0,05$), yang kembali mengonfirmasi bahwa varians data kedua kelompok adalah homogen. Selanjutnya, hasil uji-t pada baris *Equal variances assumed* menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Oleh karena nilai ini jauh lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan pada kemampuan akhir antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil ini mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen berhasil memberikan dampak yang nyata.

Pembahasan

Analisis mendalam terhadap hasil penelitian ini secara meyakinkan menunjukkan bahwa metode pembelajaran *role playing* secara signifikan lebih unggul dibandingkan dengan metode diskusi konvensional dalam meningkatkan kemampuan siswa menulis teks eksplanasi. Bukti yang tersaji, baik dari data kuantitatif berupa skor tes maupun data kualitatif dari hasil observasi, secara konsisten mengarah pada satu kesimpulan yang kuat: pendekatan yang bersifat aktif, eksperiensial, dan partisipatif mampu menghasilkan lompatan hasil belajar yang jauh lebih besar. Pembahasan ini akan menguraikan secara sistematis mengapa *role playing* terbukti begitu efektif, dengan menganalisis bagaimana metode ini mampu mengubah dinamika kelas, meningkatkan motivasi, dan memfasilitasi pemahaman konseptual yang lebih dalam, yang pada akhirnya termanifestasi dalam skor akhir yang superior meskipun memulai dari titik awal yang lebih rendah.

Salah satu temuan yang paling menonjol dan menarik dari penelitian ini adalah kondisi awal kedua kelompok. Meskipun secara statistik perbedaan nilai pretest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak signifikan, secara deskriptif kelas eksperimen memulai dengan rata-rata yang lebih rendah. Fakta ini justru semakin memperkuat argumen akan kehebatan metode *role playing*. Keberhasilan kelompok eksperimen untuk tidak hanya mengejar ketertinggalan, tetapi juga melampaui kelompok kontrol secara signifikan pada tes akhir, menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan memiliki daya transformatif yang sangat kuat. Metode ini terbukti mampu menjadi akselerator pembelajaran yang efektif, yang tidak hanya memperkaya siswa yang sudah memiliki dasar yang baik, tetapi juga mampu mengangkat performa siswa yang pada awalnya mungkin sedikit tertinggal (Adriana et al., 2025; Fitri et al., 2025; Marzuki et al., 2025; Rahayu et al., 2025; Ratnaningrum et al., 2025).

Di sisi lain, hasil dari kelompok kontrol menggarisbawahi keterbatasan dari metode diskusi yang kurang terstruktur. Data observasi yang mencatat bahwa siswa kurang antusias, cenderung bekerja dalam silo kelompok kecil, dan seringkali hanya mengandalkan satu orang untuk menyelesaikan tugas, adalah gambaran klasik dari kerja kelompok yang tidak efektif. Tanpa adanya keterlibatan aktif dari setiap individu, proses diskusi menjadi dangkal dan tidak mampu memperkaya pemahaman secara kolektif. Akibatnya, peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh kelompok kontrol bersifat moderat dan lebih mencerminkan kemajuan belajar yang alami daripada sebuah lompatan yang didorong oleh metode pengajaran yang unggul. Hal ini menegaskan bahwa sekadar membentuk kelompok diskusi tidaklah cukup untuk menjamin

terjadinya pembelajaran yang bermakna (Chang & Chen, 2020; Gustavsen & Vennebo, 2024; Khoiroh et al., 2025; Saputra et al., 2025; Suliana et al., 2024).

Keberhasilan luar biasa dari metode *role playing* dapat diatribusikan pada kemampuannya untuk mengubah pembelajaran dari aktivitas yang abstrak menjadi sebuah pengalaman yang konkret dan melekat. Dalam menulis teks eksplanasi, siswa dituntut untuk memahami hubungan sebab-akibat dan proses kronologis dari suatu fenomena (Hidayati & Pardjono, 2018). Melalui *role playing*, mereka tidak hanya membaca atau mendiskusikan fenomena tersebut, tetapi mereka secara aktif "menjadi" bagian dari fenomena itu. Dengan memerankan sebuah proses, siswa secara kinestetik dan multi-sensori menginternalisasi alur dan logika dari peristiwa yang mereka jelaskan. Pengalaman yang dihayati secara langsung ini menciptakan sebuah jejak memori yang jauh lebih kuat, yang kemudian menjadi sumber inspirasi yang kaya dan terstruktur saat mereka menuangkannya ke dalam bentuk tulisan.

Lebih dari sekadar pemahaman kognitif, data observasi secara jelas menunjukkan bahwa metode *role playing* berhasil menciptakan sebuah ekosistem belajar yang positif secara holistik. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, motivasi siswa meningkat, dan bahkan siswa yang pemalu pun terdorong untuk berpartisipasi. Metode ini secara efektif menumbuhkan rasa percaya diri, karena memberikan sebuah panggung yang aman bagi siswa untuk berekspresi. Selain itu, prosesnya yang secara inheren bersifat kolaboratif juga mengasah keterampilan sosial dan komunikasi. Dengan mengubah kelas menjadi sebuah panggung pertunjukan, *role playing* berhasil meruntuhkan kebosanan dan kecemasan yang seringkali menyertai tugas-tugas akademis, menjadikannya sebuah aktivitas belajar yang menyenangkan dan dinantikan oleh para siswa.

Validitas temuan ini diperkuat secara definitif melalui analisis statistik inferensial yang cermat. Setelah memastikan bahwa data dari kedua kelompok berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, uji-t dilakukan untuk membandingkan skor akhir. Hasilnya, yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000, memberikan bukti statistik yang tidak dapat disangkal bahwa perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok bukanlah terjadi karena faktor kebetulan. Kepastian statistik ini secara objektif mengonfirmasi bahwa metode *role playing* adalah variabel penentu yang menyebabkan keunggulan performa pada kelas eksperimen. Dengan demikian, kesimpulan penelitian ini tidak hanya didasarkan pada pengamatan kualitatif yang subjektif, tetapi juga didukung oleh pembuktian kuantitatif yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Sebagai kesimpulan, penelitian ini menyajikan sebuah argumen yang sangat kuat bagi para pendidik, khususnya dalam pengajaran bahasa dan keterampilan menulis. Studi ini membuktikan bahwa untuk mengajarkan sebuah genre tulisan yang kompleks seperti teks eksplanasi, metode yang melibatkan siswa secara aktif, fisik, dan imajinatif jauh lebih superior daripada metode yang hanya mengandalkan diskusi verbal. Implikasi praktisnya sangat jelas: guru didorong untuk lebih berani dalam mengadopsi pendekatan-pendekatan pembelajaran yang bersifat eksperiensial dan dramatik. Dengan memberikan siswa kesempatan untuk "mengalami" sebuah konsep sebelum menuliskannya, kita tidak hanya akan melihat peningkatan pada hasil akademis, tetapi juga menumbuhkan siswa yang lebih termotivasi, percaya diri, dan kolaboratif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian, dapat disimpulkan secara meyakinkan bahwa metode pembelajaran *role playing* secara signifikan lebih unggul dibandingkan metode diskusi konvensional dalam meningkatkan kemampuan siswa menulis teks eksplanasi. Keunggulan ini terbukti secara transformatif, di mana kelompok eksperimen yang menggunakan *role playing*,

meskipun memulai dari nilai rata-rata yang lebih rendah, mampu melampaui pencapaian kelompok kontrol secara signifikan pada tes akhir. Keberhasilan luar biasa ini diatribusikan pada kemampuan metode role playing untuk mengubah pembelajaran dari aktivitas abstrak menjadi sebuah pengalaman yang konkret dan melekat. Dengan memerankan sebuah proses secara aktif, siswa menginternalisasi hubungan sebab-akibat dan alur kronologis suatu fenomena secara multi-sensori, yang menciptakan jejak memori yang kuat dan menjadi sumber inspirasi yang kaya saat mereka menuangkannya ke dalam tulisan.

Selain dampak kognitif, metode role playing juga terbukti berhasil menciptakan ekosistem belajar yang positif secara holistik. Suasana kelas menjadi lebih hidup, motivasi siswa meningkat, dan bahkan siswa yang pemalu terdorong untuk berpartisipasi aktif, sehingga menumbuhkan rasa percaya diri dan keterampilan kolaborasi. Hal ini sangat kontras dengan kelompok diskusi yang cenderung pasif dan tidak efektif. Validitas temuan ini diperkuat secara definitif oleh hasil uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000, mengonfirmasi bahwa keunggulan metode role playing bukanlah faktor kebetulan. Implikasinya bagi para pendidik sangat jelas: pendekatan pembelajaran yang bersifat aktif, eksperiensial, dan imajinatif merupakan kunci untuk tidak hanya meningkatkan hasil akademis tetapi juga untuk membentuk siswa yang lebih termotivasi dan percaya diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, O., et al. (2025). PBL dengan diferensiasi untuk meningkatkan hasil belajar kimia di kelas XI SMA. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 928. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5721>
- Amaliyah, H., et al. (2025). Kurikulum merdeka sebagai upaya dalam mewujudkan pendidikan inklusif di Indonesia. *Manajerial: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 37. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4738>
- Chang, J., & Chen, W. (2020). Research on the application of group discussion approaches in graduate courses. *DEStech Transactions on Social Science, Education and Human Science*. <https://doi.org/10.12783/dtssehs/mess2019/33757>
- Fitri, U. R., et al. (2025). The use of augmented reality in science learning to improve motivation and understanding of science concepts among elementary school students. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 417. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4732>
- Gustavsen, A. M., & Vennebo, K. F. (2024). Group discussions: An active learning resource for school and kindergarten leaders? *Educational Research*, 1. <https://doi.org/10.1080/00131881.2024.2433958>
- Hidayat, D., et al. (2019). Adolescence student behavioral engagement in mathematics class. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 8(2), 244. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v8i2.16927>
- Hidayati, L., & Pardjono, P. (2018). The implementation of role play in education of pre-service vocational teacher. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 296, 12016. <https://doi.org/10.1088/1757-899x/296/1/012016>
- Khoiroh, M., et al. (2025). Upaya peningkatan konsep diri melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi kelompok peserta didik. *Manajerial: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 90. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4916>
- Komariah, K. (2023). Meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks eksplanasi melalui permainan kata di kelas XI IPS E MAN 1 Kota Bandung. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 145.

- <https://doi.org/10.51878/learning.v3i2.2302>
- Laoli, T. R., et al. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di kelas VIII SMP. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(4), 1241. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.4013>
- Marzuki, S., et al. (2025). Implementasi metode Nazam Aceh dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MIN 1 Aceh Utara. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 948. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.6098>
- Mello, G. D., et al. (2023). A study of the use of writing strategies from the social cognitive view. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 13(5). <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v13-i5/17033>
- Muhtarromah, M., et al. (2025). Pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline interaktif pada mata pelajaran Al-Qur'an di SDIT YAPIDH Bekasi. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 860. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.5347>
- Murti, S., & Yusri, Y. (2019). Profile saturation learning of student in Senior High School 8 Padang. *Jurnal Neo Konseling*, 1(2). <https://doi.org/10.24036/0098kons2019>
- Qomar, R. A., et al. (2024). Media pembelajaran POINTTER (PowerPoint Otentik dan Interaktif) materi gaya di sekitar kita kurikulum merdeka. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(4), 1253. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.3896>
- Rahayu, D. P., et al. (2020). Keefektifan model project based learning untuk meningkatkan sikap kerjasama siswa sekolah dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i2.3626>
- Rahayu, G. D. S., et al. (2025). Strategi pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pemangkasan rambut dan penataan. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 881. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.5349>
- Ratnaningrum, I., et al. (2025). Analisis problematika guru dalam menghadapi anak berkebutuhan khusus (ABK) terhadap implementasi pendidikan inklusi. *Manajerial: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(2), 319. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i2.5379>
- Ryzqyana, A. (2019). Implementasi metode role playing dalam pembelajaran tematik aspek Bahasa Indonesia kelas 1A MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Pungelan Kabupaten Banjarnegara [Skripsi, IAIN Purwokerto].
- Saputra, G. F., et al. (2025). Analisis penerapan perangkat pembelajaran berbasis keterampilan berpikir tingkat tinggi pada materi IPAS. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4(4), 709. <https://doi.org/10.51878/social.v4i4.4526>
- Sari, B. P. (2015). Dampak penggunaan bahasa gaul di kalangan remaja terhadap Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Bulan Bahasa UNIB*.
- Suliana, R., et al. (2024). Penerapan pembelajaran lembar kerja mahasiswa berbasis R2D (Reading, Relating, Discussion) pada materi operasi aljabar himpunan. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(4), 547. <https://doi.org/10.51878/science.v4i4.3774>
- Yudha, P. A., et al. (2025). Peningkatan keterampilan menulis teks negosiasi dengan pendekatan contextual teaching and learning pada siswa SMAN Pakusari. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 842. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.5089>